電忍アレスタ

コンパイル／6月発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

今年も春からアレスタ見参！

あのアレスタが、装いも新たにMEGA-CDに殴りこみ！　毎回ファンをトリコにしてるコンパイルだけに期待大のシューティングだ！



仮想空間戦国シューティングに進化!!

ＭＤシューティングの傑作「武者アレスタ」以来、沈黙を守っていたコンパイルがいよいよ動き出した。しかも今度のアレスタはMEGA-CD！　これはほっとけないぜ。

今度の舞台となるのは、戦国動乱の日本。織田信長の配下で活躍する忍者「電忍」たちの物語。邪教集団に洗脳された毛利・武田・上杉などの戦国武将を相手に、「電忍」操る鉄甲兵「電忍アレスタ」が、忍法とからくりウェポンを駆使して立ち向かうという設定。何といっても、シューティングの雄コンパイル。MEGA-CDで何をやってくるか？　これは目が離せないぞ！





◆ラウンドセレクト機能搭載!!

気になるステージ構成は、全８ステージ。しかも自国に隣接している国であれば、どこからでも攻め込むことが可能なのだ。つまりいわゆる、ラウンドセレクト機能つきというスグレもの。各ステージを攻略するためには、自分なりの戦略がモノをいうというわけだ。

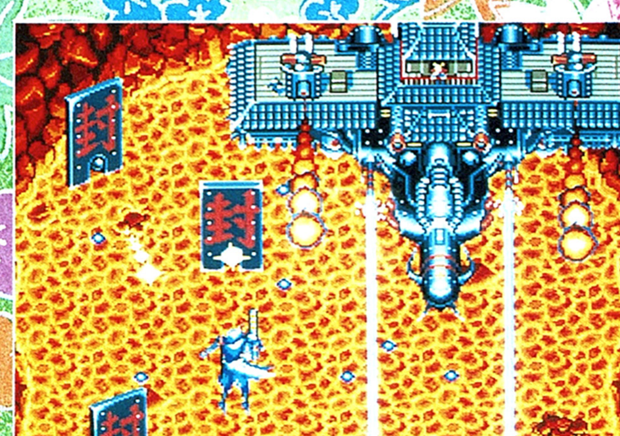
ちなみに、読者の方々も気になっているであろう「武者アレスタ」で好評を得た好敵手の存在だが、この作品でも若干シチュエーションは違うものの存在するのだ。その名も「くのいち」!!　そして戦況を見つめる「黒い影」!! と、まーこのようにストーリー展開も目が離せない。余談ではあるが、これからのシューティングはこういった演出によって、作品の出来、不出来が左右されてくると思うのである。それで、成功したのが、前作「武者アレスタ」なのだ。

◆大迫力立体音響

さて、MEGA-CDといえば何といっても、その優れたサウンドである。今回も、コンパイルの鬼才「Ja―（じゃー）・田中」が担当し、コージー・パウエルばり（?）のハードなサウンドを聞かせてくれることであろう。何はともあれ、シューティングファン以外の方にもお薦めできるであろうこのゲーム。今後も随時紹介していくので、お楽しみにいうところか。

怒濤の迫力が戦乱の世を駆けめぐる!!





『BEEP! メガドライブ』1992 年 3 月号掲載

電忍アレスタ

コンパイル／6月下旬発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

超人気シリーズの続報だ!!

前作での人気を引き継ぎ、あのアレスタが帰ってくる！ 電忍となったアレスタが、どんな活躍をするかこれは見物だぜ!!

電忍アレスタ
Nobunaga and his Ninja force
© 1992 COMPILE



1556年、生き残りを果たした戦国大名

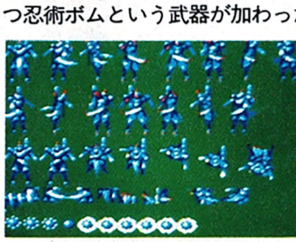


今度のアレスタの時代設定は、西暦1500年後半の日本が舞台となっている。その当時の日本は、軍雄割拠する戦国時代だったのだ。こんな時代にアレスタがあんのかと、疑問を投げかけたあなた、あるんですねーコレが。元々は、アレスタの原形ともいえる、「鉄甲兵」というものが、種子島に漂着した異人さんによりもたらされたとのこと。異人さんはエライ。

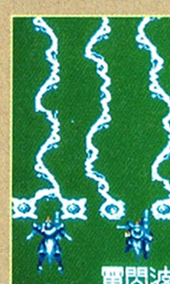


今回の武器システムはどうなる!?

今回の武器システムは、自機に常に装備されている通常兵器と、パワーアップアイテムを取ることによって装備できる特殊兵器。それに「太郎丸、次郎丸」と呼ばれるオプションユニット。ここまでは前作とほぼ同じだが、もうひとつ忍術ボムという武器が加わったのだ。これは、巻物アイテムを取ることにより、画面全体の敵にダメージを与えるらしいぞ。続きは次号で！



特殊兵器&オプションユニット紹介



レーザー系兵器。強力な電を前方に放ち、直線上の敵を一掃する。これは使えそうだぜ。



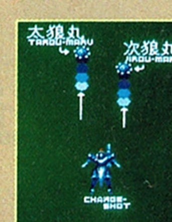
多方向に攻撃をする兵器。4方向から最大8方向への攻撃が可能。



攻撃・防御を兼ねる兵器。通常自機の前方に固定されているオプションが、自機の周りを回転、近づく敵に体当たり攻撃を行う。回転バリアーにもなる。



オプションユニットから、物に触れると大爆発を起こす大量の小型爆雷を放出。



ショットボタンでオプションユニットを飛ばし、障害物の向こうの敵などに先制攻撃を加えることができる。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 4 月号掲載

電忍アレスタ

今月はコンパイルから設定資料を入手!!

コンパイル／7月発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

発売日がちょっと先に伸びてしまった電忍だけど、これもいい作品に仕上げるための処置。でも、何といってもコンパイルのCDだけに、早く遊びたいのが本音だね。



電　忍　VS　好敵手

戦国を巡る人間ドラマがここにある!!

今回入手したコンパイルの仕様書だが、これを読むとさらにパワーアップしたアレスタができ上がるであろうことが読み取れる。その中で特に気になった部分をあげてみたい。まず、「豪快な仕掛けと、演出の追求」という部分。どれほどのモノなのか、まだ判明しかねるが、そこはコンパイル。きっと何か凄いことをやらかすことであろう。もうひとつは、「リアルタイムビジュアルウインドウ」。これはひょっとして、アニメのガンダムなんかに見られるアレかな!?



冴　刃・さえば

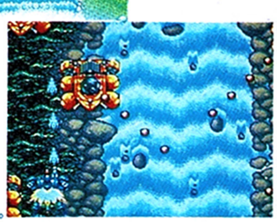
伊賀忍者の生き残り。一族を主人公に殺されたと勘違いし、伊賀電忍を駆ってアレスタに戦いを挑んでくる。年の頃16歳。

アスタロス

邪教を用い、時の戦国6大名を従わせ、信長方位網を敷く謎の人物。この彼が最終的なボスか!? この風貌からしても、これは、まず間違いない。



この画面を見ただけでもあのバリバリのサウンドが聞こえてきそうでしょ。う～ん、早くプレイしてみたいぜ！頼みますよコンパイルさん！



ライバルに出会うときっと、会話シーンに、はや変わりするんだろうなー。何といっても「リアルタイムビジュアルウインドウ」ですからね。

これがステージ設定だ!!

ステージ1　●忍者の里

山中に潜む忍者の村が舞台。謎の電忍軍団の奇襲を受け、あちこちで惨劇が繰り広げられる。ボスは「火竜」。

ステージ2　●東海地方～合戦場～

広大な草原が広がり、敵、味方双方の軍勢が激突している戦場が背景。敵陣深く潜入し、敵将の首を取れ。

ステージ3　●上越地方～雪山金山～

異常気象で猛吹雪が荒れ狂う、日本アルプスが舞台。1画面を丸々使用した雪崩のトラップが圧巻。後半は金山の戦い。

ステージ4　●美濃地方～空中戦艦～

ヘビ型超巨大戦艦との対決が中心。ラスタースクロールでうねる巨体は必見。ボスは「信玄」搭乗の「鎌いたち」。

ステージ5　●四国地方～海峡～

狭い岩場を高速スクロールで駆け抜ける。スピード感重視のステージ。ボスは「長宗我部元親」搭乗の亀型潜行挺。

ステージ6　●九州地方～火山～

激しい火炎弾の応酬が画面を埋めつくす。後半は阿蘇山での戦い。前半ボスは「島津貴久」搭乗。後半は電忍「飛竜」。

ステージ7　●中国地方～城内～

何層にも連なる防衛陣地を突破しつつ、反乱同盟の総帥である毛利元就を追いつめる。

MEGA-CDハミダシ情報

ようやく「LUNAR」の発売日も決まり、最近徐々にソフトも多くなってきた感じのするMEGA-CDだけど、あのセガ・ファルコムの第1作のタイトルがようやく発表されそうだとの情報も入ってきているぞ。もちろんメディアはMEGA-CDだ。詳しい情報は次号で紹介できそうだから、少々待つべし。この他、P.29で触れてる以外では、にもシュールド・ウェーブが某大作ソフトの続編の製作に着手しているという情報もあるぞ。こっちのほうもファンにはお待たせものだから期待して待とう。次号は楽しみかも？



先日のCSG発表会に展示されていた「アフターバーナーⅢ」のタイトル画面だ。いろんな要素の入ったデキになるそうだぞ。

電忍アレスタ

演出バリバリの最高峰シューティングここにあり.!!

コンパイル／8月下旬発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

毎月紹介しているこのゲーム。日がたつごとに開発も進み、今回はオープニングビジュアルを紹介できることになった。人気ゲームだけにこれは目が離せないぞ！



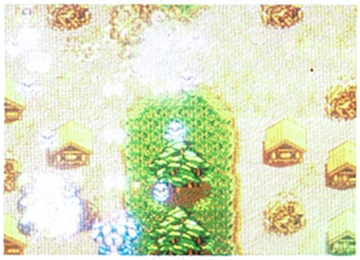


とにかく写真を見てほしい。「武者アレスタ」のあのオープニングはＲＯＭであそこまでやった。そして、今回紹介したビジュアルは、紛れもなく電忍のものだ。戦国の味が出ていて、こ、これは！　と思わせるでき。とにかく早く、動いているところを見てみたいのが正直なところだ。次号あたりでは、ドーンと紹介できそうなので楽しみにまっていてくれ！





ステージ1。いざ、出陣の図。



ここが、忍びの里だ！

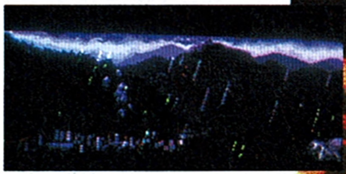


ビジュアルシーンもさることながら、ゲーム画面もいい感じ。ゲームの面白さは、何も心配ないか!?

忍びの里を守り抜くのだ!!











『BEEP! メガドライブ』1992 年 6 月号掲載

電忍アレスタ
中間デモのビジュアルが手に入りました

コンパイル／9月下旬発売／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

先月のビューティフルなオープニングビジュアルに続き、今月はイカした中間デモのビジュアルを公開するぞ。





着々と開発の進む「電忍アレスタ」。開発の方々は世間様が休んでいるゴールデンウィークも返上して、開発に取り組んでいたらしい。発売を待ち望む者としては、まず開発陣の意気込みに感謝しよう。そして、皆様が季節の変わり目などで体を壊さないよう祈りつつ、「電忍アレスタ」が無事に発売される日を指折り数えて待っていよう。

現在の進行状況だが、ビジュアルを先行して製作しているため、先月のオープニングデモに続き、ステージクリアごとに入る中間デモの一部が完成した。今回紹介する中間デモは、ステージ４の後に入る予定のものだ。どんな感じになるかというと、自分の城で風呂に入っているアスタロスの元に配下のくのいちが、電忍がステージ４をクリアしたことを報告する。ざっとこんな感じだ。アスタロスってのは詳細は不明だけど、最終的な大ボスとなるはずだ(？)。とにかくどうなるかはくわしくわかりしだい紹介しよう。その他には、ステージ１のマップが完成したという噂もちらほらと入ってきている(まだか？)。あと一息。期待して待っていようぜ。

バリバリ野を進み



バキバキ弾を出しながら空をさっそうと飛ぶ電忍。行く先には何があるのだろう。

眼下に人家を眺め



下に見える家々は忍びの里のものらしい。敵の攻撃から守るべし。

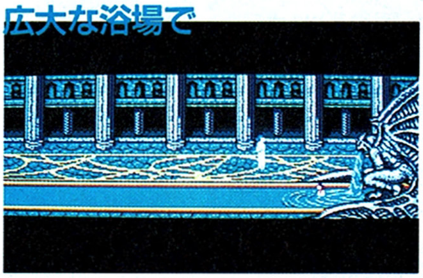
城門で対決！



城門の前にいるのは、一見してボスかと思われるような図体をした機械野郎。コイツの攻撃方法はいったい？

コイツが噂の中間デモである

広大な浴場で



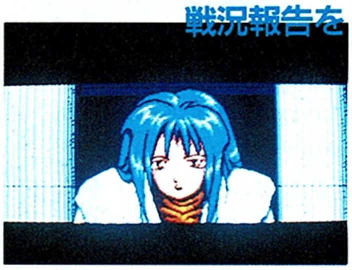
とにかく大きい。一流旅館の温泉かと思うような広さの風呂場である。こんなところに１人で入るなんて贅沢の極みだな。

配下のくのいちが



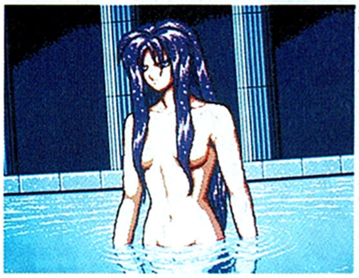
くつろぐアスタロスの元にどこからともなく配下のくのいちが出現する。忍者は影、というのもうなずけるね。

戦況報告を



電忍の進み具合をアスタロスに逐一報告している。この結果を聞いてアスタロスは何を考えるのだろう？

ダイナマイツなアスタロス



風呂からあがるアスタロス。その体はとても美しい。湯上がりの女の人ってのは独特の色気があるわな。ああ、いいよな。



アスタロス城をめざせ！

電忍アレスタ
鋭意開発中につき完成を温かい目で待て

コンパイル／9月下旬発売／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

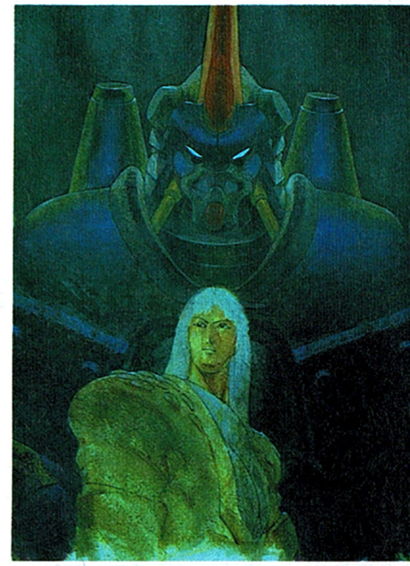
先月行われたおもちゃショーでは、1面だけ遊べるものが出展されていた。この調子で開発が着々と進んでくれるといいね。

梅雨真っ盛りで気分がすっきりしない人もいるだろう。しかし、開発の方々はそんな気候も我慢して完成を目指しているのだ。待っている人間がそんなことで文句を言ってはいけない。おとなしく辛抱しよう（ううっ）。

さて、気になる開発の進行状況だが、先月同様にビジュアル先行で進められているため、目立った躍進はない。ただ、おもちゃショーには1面だけ遊べるものが出展されていたのだが、このサンプル版ではストーリーに基づいてゲームが進められ、従来の「アレスタ」シリーズ同様チップを集めて通常弾をパワーアップするシステムであった。出展用からわかったのはそれぐらいで、他の武器についてはまだ開発中といった段階のようだ。



さて、今回紹介するのは、ステージ1のストーリー展開についてだ。アレスタに乗り込む影狼と師匠を殺した兄弟子の鉄。この2人の対決がステージ1での話となる。鉄はステージ1で敗れても後々のステージでも様々なパワーアップをして影狼に向かってくる。まるで「武者アレスタ」の大亜みたいなヤツだ。ステージ1は顔見せみたいなものだね。



ステージ1はこのように展開していく

いくぜ!!アレスタ

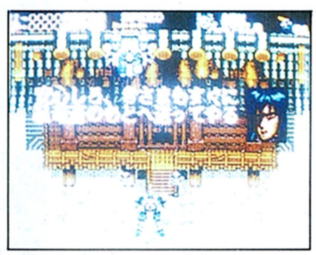


アレスタに乗り込む影狼。これから長く謎に満ちた戦いが始まる。気合いを入れて飛び立とう。

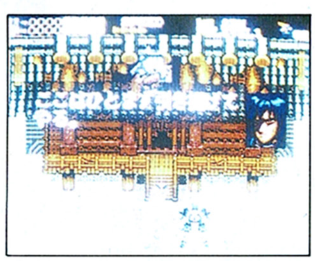
師匠の屋敷が燃えている!?



すべては兄弟子の仕業だった



アレスタに乗れなかったことを逆恨みする鉄。そのために自分たちの師匠だった臥竜斎を殺害してしまった。



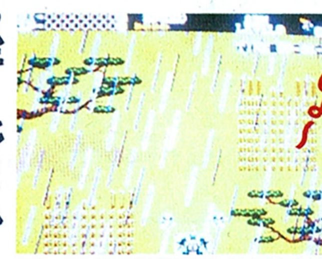
影狼との戦いに敗れ、アレスタを奪うことには失敗した。しかし諦めることはない。再度向かってくるぞ。

兄弟子はどうなってしまうのか？



師匠を殺害しても兄弟子は兄弟子だ。やはり心配になってしまう。今度はいつ来るのか？

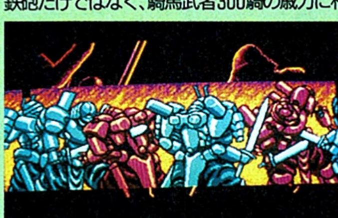
ステージ2へ　松でしょ～



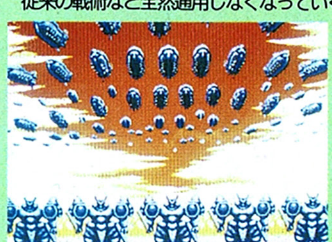
ステージ2の舞台は東海地方。ここで合戦史に残る桶狭間の戦いが行なわれる。相手は今川だ。

戦国時代は鉄甲兵によって変えられる

種子島に漂着した異人船からもたらされたのは、鉄砲だけではなく、騎馬武者300騎の威力に相当する“鉄甲兵”と天を駆ける船“飛空船”だ。そのため、従来の戦術など全然通用しなくなっていく……。

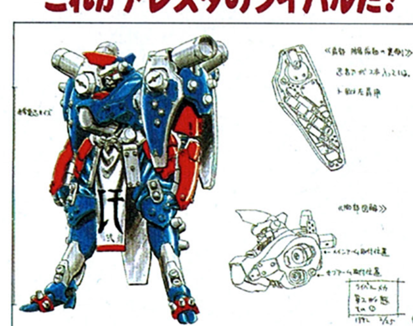


織田鉄甲兵に襲いかかるのは反織田鉄甲兵だ。



異人による鉄甲兵と飛空船の伝来のため、戦国時代は激変した。その変化についていけなかった諸国は次々と滅んでしまったそうな。

これがアレスタのライバルだ！



※画面写真は、すべて開発中のものです。

『BEEP! メガドライブ』1992年8月号掲載

電忍アレスタ

使い勝手の良い武器を自分で判断せよ

コンパイル／10月下旬発売／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

ストーリーや中間デモなどの大まかな情報しか入ってこなかった「電忍アレスタ」だが、今月は武器関係の紹介をするぞ。





今までは写真と資料で紹介してきたが、今回はステージ１だけプレイできるサンプルが編集部に到着したのだ。こいつはおもちゃショーに出展されていたものと同じバージョンだが、とりあえず通常弾はパワーアップするし特殊兵器の数々も入っている。しかし、敵キャラクターのほうはまだまだ開発中らしく、今後も調整が入るようだ。ステージ１のボスにあたる兄弟子の鉄は、なかなか序盤のボスとは思えない厳しい攻撃を仕掛けてくる。動きに惑わされてやられてしまうこともしょっちゅうだ。着々と完成に向けて進んでいることは間違いない。敵についてはもう少し完成してから紹介することにしよう。

そんなわけで今回は武器とオプションについて説明するぞ。オプションは最初から装備されていて、このオプションから特殊兵器が発射される。そのためオプションを飛ばすと特殊兵器は使えない。詳しくは下を見よ。

オプションユニットを飛ばすこともできる



オプションユニットの太郎丸と次郎丸。攻防一体の優れたヤツだ。フル稼働させて楽をしよう。

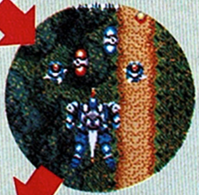
通常弾はチップを集めてパワーアップ!!

アレスタの本体から発射されるのは通常弾だけだ。決められた敵を倒すとチップを落としていく。このチップを集めることによって通常弾の同時発射数が増えたり、１発あたりの威力が強くなったりする。ただし、撃墜されるとまた弱い最初の状態に戻ってしまう。



最初は弱い

最初から強かったら何の苦労もない。弱かったら弱いなりの努力を。



集めよう

チップを集める。むやみに弾を撃つとチップが散らばってしまう。効率よく回収。



たくさん集めればこのとおりたくましくなる。まだ強くなるぞ。

アレスタの装備できる特殊兵器はこの４種類だ

特殊兵器はアイテムを取って選ぶ。同じ物を取ると強くなるぞ。

〔雷閃波〕

レーザー系の兵器。強力な雷を前方に放出し、直線上の敵を一掃する。ボス相手に有効な武器。



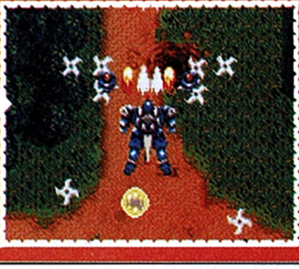


最初は１本しか発射されないが、パワーアップすれば２本になるしもっと太くもなる。

〔風魔手裏剣〕

多方向に手裏剣を撒き散らす。パワーアップすれば後方への攻撃もできるので最初はこれで…。





１発あたりの威力は強いほうではないが、後方からの攻撃を考えると重宝な存在だぞ。

〔飛影滅風陣〕

オプションを回転させる。接近してきた敵に体当たりできるし、バリアとしても使えるぞ。





攻撃と防御をかね備えているが、守りの要素が強い。ピンチのときに使うといいぞ。

〔爆柳鳳仙花〕

物に触れると大爆発を起こす大量の小型爆雷をオプションユニットから放出する。結構ハデだ。





パワーアップすると花火のように爆発を起こすので、ちょっと画面が見にくくなる。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 9 月号掲載

電忍アレスタ

アレスタの桶狭間の戦いにおける活躍は……

コンパイル／10月下旬発表／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

この前ステージ1を紹介したが、今月は順番を考えてステージ2の登場となる。着々と開発が進んでいるって証拠なわけだ？



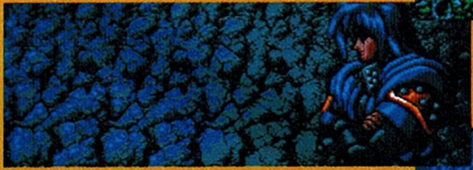
まずは残念な話題から。発売日が10月下旬に延びてしまった。これもよりいいモノを皆様にお届けするための処置なので、開発者の方々を責めないこと。とにかく発売を待て。

前回はアレスタの武器について紹介した。4種類の個性的な武器を使いこなして各ステージを攻略していくというものだった。舞台になるのはすべて日本だが、ステージに応じて武器を交換しなければならないほどイメージの違うステージがそろっているぞ。今回紹介するステージ2は、今川家と衝突した桶狭間（おけはざま）が舞台だ。ボスの武者王がスゲーぜ。

これがオープニングデモだッ！

アレスタの制作工程が描かれているオープニングデモ。いきなりゲームを始めないで、この工程をじっくり見よう。過程は重要だぞ。





月夜の晩に

人足未踏の隠れ里で秘密裏に作られているアレスタ。こんな物騒なものがおおっぴらに作られたらちと困るがの。

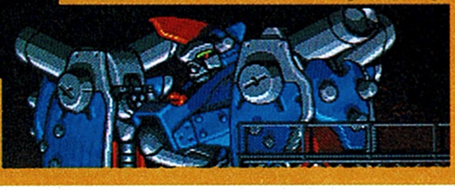


忍び寄る影……



はたしてこの足は？

アレスタが！



ステージ2は桶狭間で今川義元と対決するぜッ！

織田家が今川家を討ち果たした桶狭間の戦い。ステージ2は史実どおり雨が降っている。この雨は効果的なものなのであまり気にする必要はない。歴史を検証する一環みたいなものだ。出現する敵、今川軍は統率のとれた軍隊だ。そのため、集団で襲（おそ）ってくることが多い。欲ばってすべて倒そうとせず、地道に倒して活路を開け。ボスの今川義元は手強いぞ。

アレスタと柴田勝家はどんな関係なの？

織田信長の配下の武将である柴田勝家。彼の活躍と電忍の活躍は表裏一体だ。電忍の織田軍における立場は、柴田勝家の下にあたる。このため、信長の命令は柴田勝家を通して電忍に伝えられている。手柄は上役のものだから、電忍が活躍すれば柴田勝家も活躍することになるっていう寸法だ。柴田勝家にとっては電忍サマサマってワケですな。



柴田勝家の心境としては頼むぜ電忍って感じなのでしょうか。よい部下に恵まれて幸せだ。

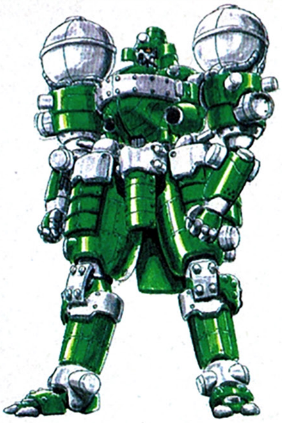
激しい雨の中で



鉄甲兵の集団はワガママなヤツらだ。この振り回されている鉄球を避けて相手の懐に潜り込め。一撃必殺だ。



とてつもない闘いが！



これが武者王だッ！



電忍アレスタ

コンパイル10周年記念作品に感涙

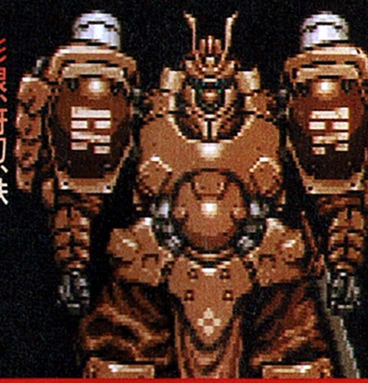
コンパイル／11月27日発売予定／6,800円／SHT／CD-ROM

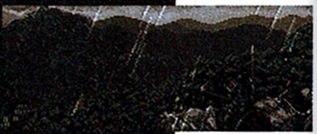
完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

発売が少しだけ延びて残念だけど、今月はステージ紹介などをしているので、これを読んではやる気持ちを押さえてくれ！

アレスタ見参!!



信長、元就、義元
彼等もまた
その被害者かもしれない

影狼、冴刃、鉄
戦乱という時代が
その運命を変えた……

アレスタ出陣！細部に渡るその、こだわり。

シナリオ性をより重視

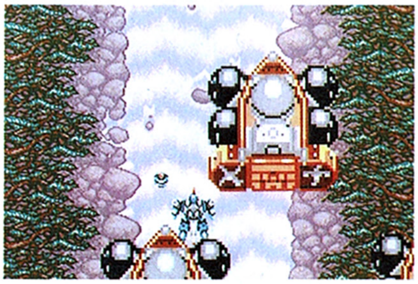
最近のシューティングではあまり珍しくなくなったが、電忍もそのご多分に洩れず、主人公を取り巻く人間関係などが充実しててよい。ゲーム中に挿入されている台詞たちも、ゲーム進行のジャマにならないようだ。



このようにいろいろと助言なり目的を教えてくれる粋な演出。しかし、このシステム、常に賛否両論なのです。私は賛成！

縦シューに拡大縮小を！

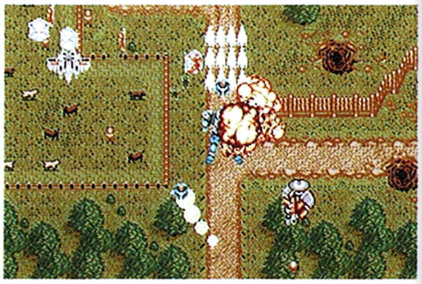
MEGA-CDに拡大とかいう機能があったことを忘れた人も多いだろう。が！ 電忍がそんな忘れ去られようとしていた機能を思い出させてくれる。今回は紹介できなかったが、後半では何か凄いことをやっているらしい。



おおー！　この粗いドットが何を隠そう拡大機能ってやつだ。ボスなんかもちゃんと拡大するんだい！ 回転は!?

背景で暮らす人々

その昔高速スクロールというだけでウリになってしまう時代ってありましたよね。現代SHTでは、その背景を楽しむという原点に帰りつつあるようです。そんな眼で電忍を見てみると、いろいろと発見がありますよ。

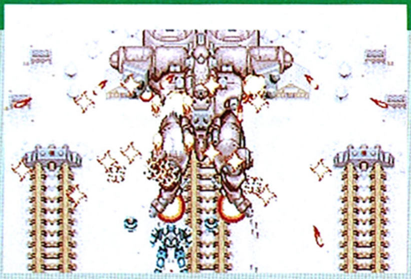


よーく眼を凝らして見てみよう。人々が生活している様子が、一望できるのだ。牛さんや手を振る農民などが好出演！

ゲームミュージックシーンにハウスの波

最近のミュージックシーンを見ると猫も杓子もハウス一色。なんと、あの松任谷由美までもがハウスをやっているというのだから、ハウスもここまできたか……という感じ。

さて、ゲームミュージックシーンに目を向けるとまだハウスは少ない。しいて言えば、古代祐三が「ベア・ナックル」で取り入れていた程度。しかし、ここにきてゲームにもハウスの波が浸透しつつある。PCのスーパーCDロムロムの「スプリガンMK-Ⅱ」もハウスだ。意外にもシューティングにハウスが良い。軽快なリズムが、スピードにマッチし、メタル調より新鮮な印象を受ける。そして、この「電忍」もハウス。しかも和風／賛否両論あるとは思うが、ハウスが嫌いな私はシューティングにはこれしかないと思ったしだいだ。



和風ハウスは、それだけでも感動!!

『BEEP! メガドライブ』1992 年 12 月号掲載

STAGE 1 忍者の里

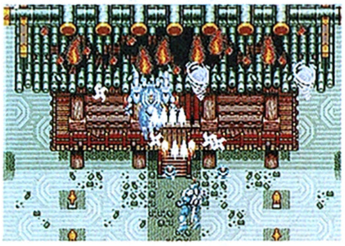
忍者の隠れ里をアレスタが行く。電忍軍団の奇襲を受けて、村は壊滅状態。行く手を遮るのは、影狼の好敵手、鉄。彼の機体は飛竜。アレスタを模して造られたものだが!?



兄弟同然に育ったお前と、どうしてここまで……。



さぁ、いよいよ戦闘開始。特殊攻撃をうまく使い、敵の奇襲を受けて立て!



えーい、なぜそこまでして畜生道に走る! アレスタ操手の座などくれてやるわ!

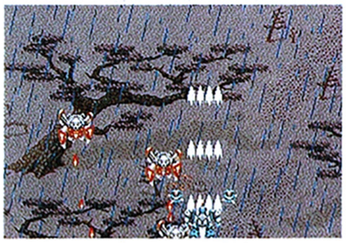
電忍劇場 byコンパイル



●発売一週間延びちゃったゴメンネ特別マンガだよ~ん。「電忍II」もこの調子でいくぜ?

STAGE 2 東海地方

柴田勝家の命を受けた影狼は、今川義元の軍勢をかく乱すべく飛び立つ……。降りしきる雨のなか、敵を振り切るとそこには義元が搭乗する「武者王」が待つ。武者王の火炎放射をかわし、作戦を成功させるのだ!

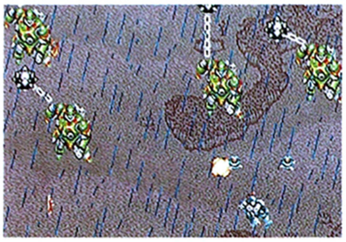


降雨の中、敵の赤いのが出てきた。これはいわゆる戦車タイプという奴か!?





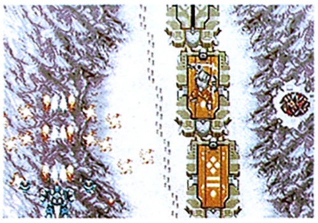
はっきり言ってただのデカブツだろ! 装甲が厚いからって、その遅さが命取りになるってことがわからないのか! え!? 合体したって!?



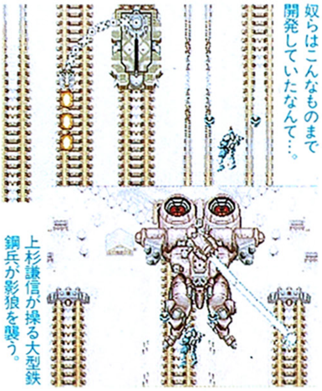
白兵戦用鉄鋼兵がアレスタに襲いかかる! こんな旧式に負けてなるものか!

STAGE 3 上越地方

山岳地帯、日本アルプス上空の空中戦かと思いきや、そこには線路の上を走る武装列車が、猛スピードで攻撃してきた。速いぞ!



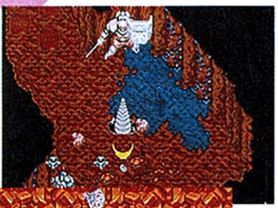
鉄鋼兵が乗車中らしい。襲ってくるか!?



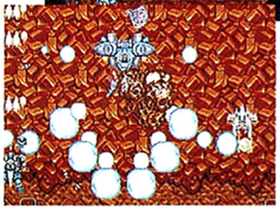
奴らはこんなものまで開発していたなんて…。

上杉謙信が操る大型鉄鋼兵が影狼を襲う。

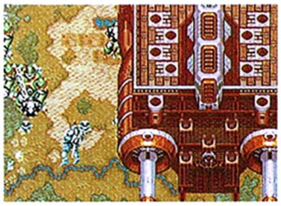
中盤ステージ以降にもあっと驚く仕掛けが!!



ここはステージ3の後半にあたる坑道内だ。



狂気に捕らわれた鉄の操る飛竜改が!!



戦艦も細部に渡って動く動く!!

中盤ステージ以降にも様々な演出が織り込まれている。巨大戦艦も凄いのだが、最終面では、かつてなかった仕掛けが待っているという……。

電忍アレスタ
冴刃ちゃんのことが好き

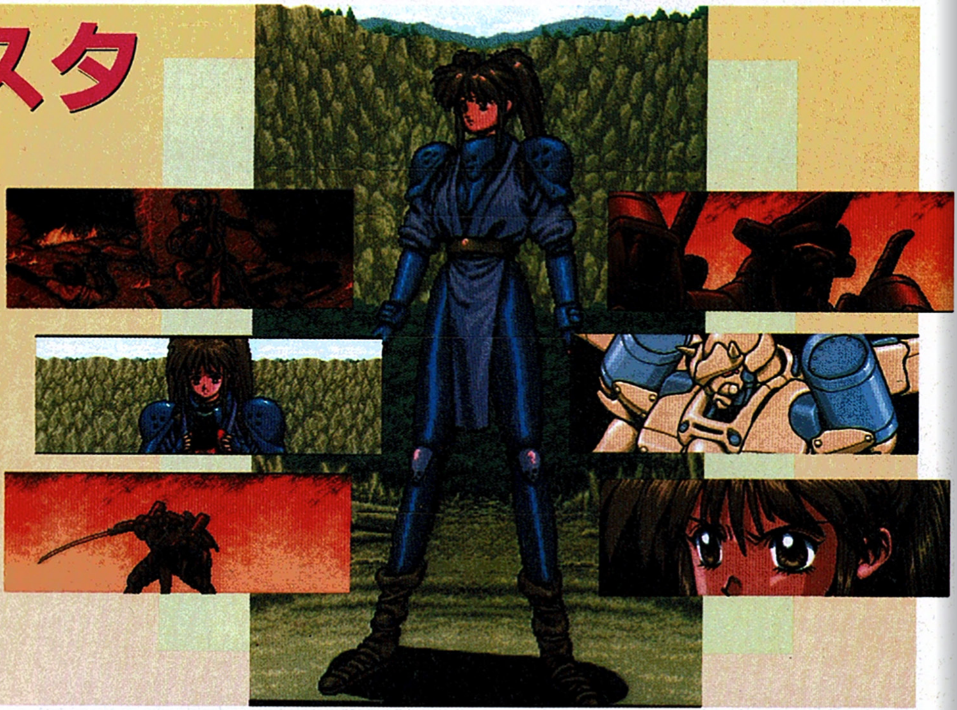
コンパイル／発売中／6,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

今月はこのページ全体を使って冴刃ちゃん特集にしようとしましたが、抗議のハガキが来そうなのでやめときます。

電忍アレスタ 発売記念企画

冴刃ちゃんを追え！

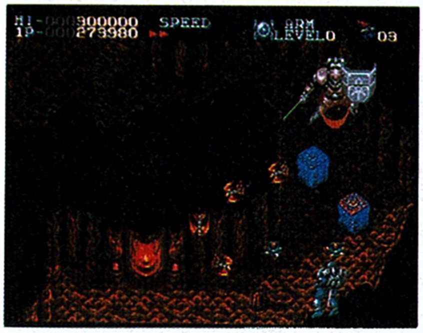


いやー、参ったなー、発売記念企画とかいってもこれしかスペースがないんですよ。そのお詫(わ)びといってはなんですが、冴刃ちゃんの活躍シーンを冒頭に持ってきたので、ファンの方（誰だよ！）許してね。

STAGE3後半 上越地方

反織田連合軍の上杉謙信を倒した影狼(かげろう)は、謙信の残した金鉱に向かった。そこには謙信配下の鉄鋼兵の生き残り部隊が、謙信のとむらい合戦のごとく、激しい抵抗を見せていた。

謙信の怨念(おんねん)と化した、鉄鋼兵たちを撃破し、何とか金鉱の最深部まで到達した影狼だったが、そこで待っていたのは「鉄(くろがね)」……。ジェネレーターを4基に増やし、装甲、攻撃力を強化した「飛竜改」で、アレスタの前に立ちはだかった！



狭い坑道内を突き進むアレスタ、先を急げ！

鉄の飛竜改がアレスタを迎え撃つ!!



分岐地点に到達。どちらにいっても行き止まりはないが、敵の攻撃はどちらが厳しいのか!?



畜生道に走った影狼がステージーに続いて再度登場する。しかも、改良型の飛竜改で！



「鉄……、戦場における実力は鉄鋼兵の性能ではないと、なぜわからないのだ！」

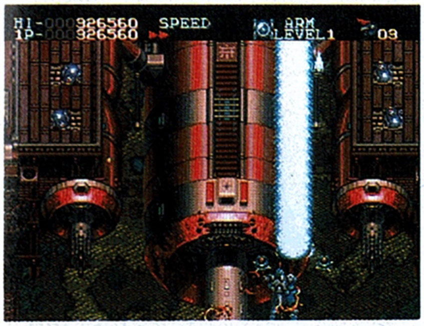


『BEEP! メガドライブ』1993 年 1 月号掲載

STAGE4 美濃地方

武田信玄が建造した巨大戦艦が、壮絶な攻撃を仕掛けてくる。

巨大戦艦を撃墜すると、憎悪に燃える信玄が多彩な攻撃力を持つといわれる、大型鉄鋼兵「雷王」で襲いかかってきた！



こんなにでかい戦艦を建造しているとは……。しかも攻撃力がスゴイぞ！

STAGE5 四国地方

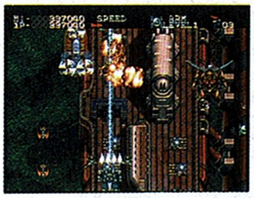
四国地方独特の荒波がその地形までも揺り動かす。そんな条件の中での戦いは熾烈を極める。鳴門から登場する鉄鋼兵たちを撃破すると長宗我部元親の亀型鉄鋼兵のおでましだ。



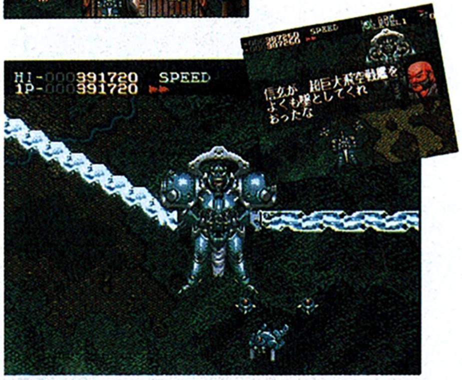
機雷を倒した後の爆風がきれい……などと、いってる余裕はないぞ！



岸壁に掘られた穴からも攻撃を仕掛けてくる。油断は禁物だ！



しかし！ 戦艦が、鉄鋼兵より強いなどと……、なぜそんなことがわからずにここに出てきた！





こいつら、こんなものまで開発していたとは！



亀は動きが鈍いって相場が決まっているんでね。

電忍劇場 byコンパイル



●電忍IIは余裕をもって開発するからね♡とはコンパイルさんからのおことばです。

人々が織りなす人間模様







電忍アレスタ

疑問1　「電忍アレスタ」のオプションでは、各面の冒頭メッセージのものらしきサンプリング音声が聞けるのですが、肝心のゲーム中では、この音声が流れません。これはひょっとしてバグでしょうか？

（東京都・赤い鰐）

TB本部より　実は「電忍アレスタ」の発売直後にも、これと同様の質問がコンパイルに殺到したらしいのだが、結論から言えばバグではないのだ。

では、どうしてゲーム中に流れない音声が収録されているのか？　そのあたりをコンパイルさんに聞いてみたところ、開発当初はちゃんと全メッセージに音声がかぶさる予定だったそうだ。しかし、ゲーム進行と同時に音声データを読み込むと、処理速度に影響を及ぼす可能性があったため、やむなく削除されてしまったとのこと。その結果、先に収録しておいた音声はオプション内にお蔵入りとなったわけだ。ちょっともったいない気もするけどね。



本来ならこうした場面に音声がつくはずだったが、スクロール速度とのかねあいで……。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 4 月号掲載